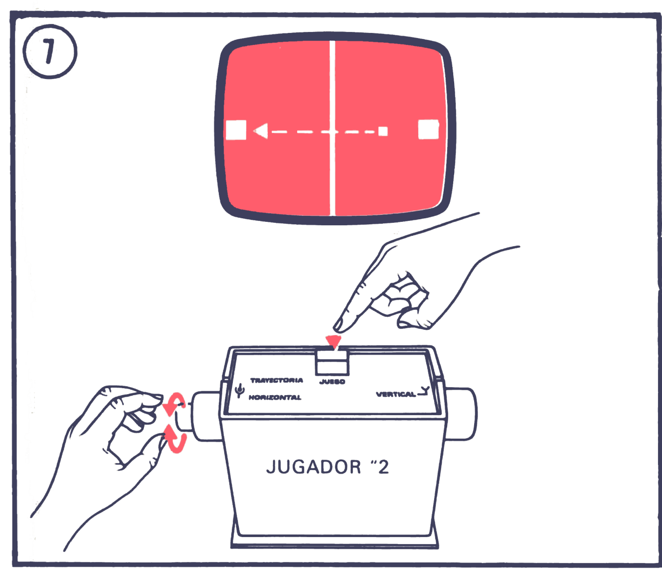
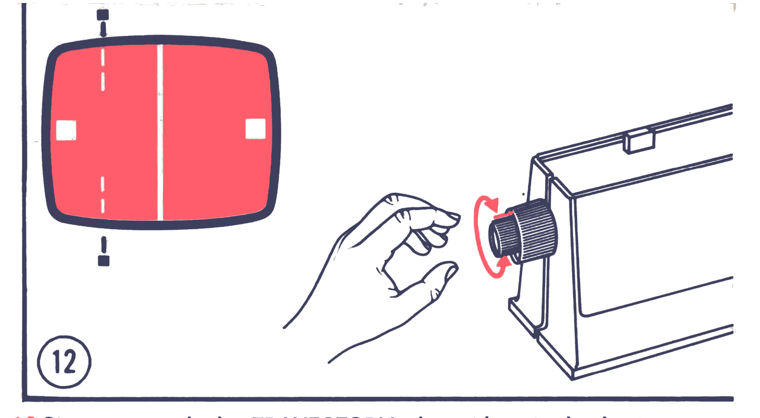


7 El «Jugador n.° 2», al pulsar la tecla de JUEGO situada en la parte superior del «módulo de mando», hará que la pelota («elemento móvil») aparezca sobre la pantalla, en dirección hacia el «Jugador n.° 1». Seguidamente el «Jugador n.° 2» deberá actuar sobre el control de TRAYECTORIA para desviar la pelota y conseguir que toque al «Jugador n.° 1».

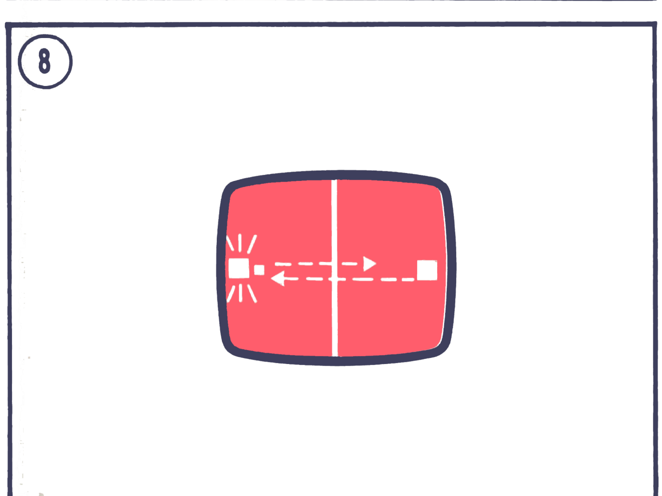
8 El «Jugador n.° 1» no deberá hacer nada hasta que sea tocado por la pelota. Si la pelota toca al «Jugador n.° 1», inmediatamente cambiará su trayectoria y avanzará hacia el «Jugador n.° 2».

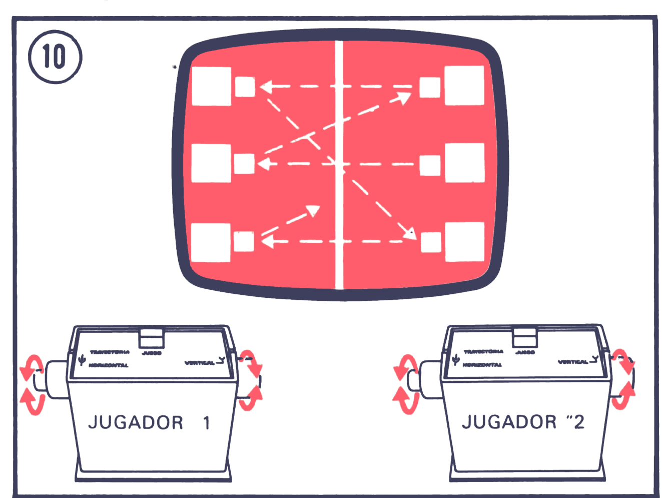
9 Si la pelota no toca al «Jugador n.° 1», se irá fuera de la pantalla. En tal caso, el «Jugador n.° 1» deberá pulsar su tecla de JUEGO y la pelota aparecerá nuevamente en la pantalla, esta vez en dirección al «Jugador n.° 2».

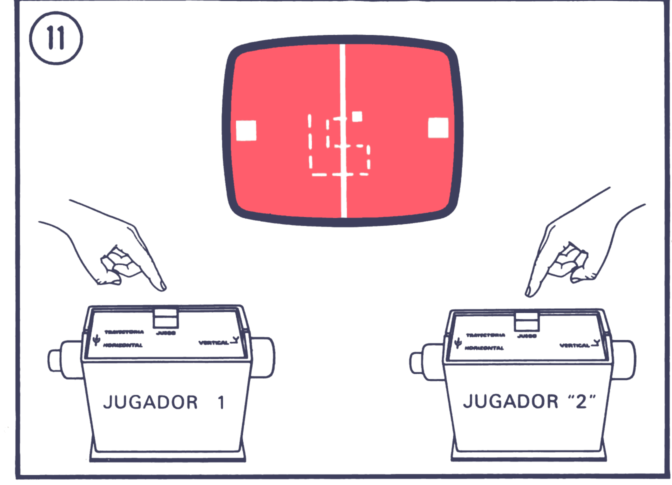
El «Jugador n.° 1» deberá mover entonces su control de TRAYECTORIA para que la pelota toque al «Jugador n.° 2». Si la pelota falla (pasa sin tocar al «Jugador n.° 2») el «Jugador n.° 1» pulsará su tecla de JUEGO, repitiendo los puntos anteriores hasta que la pelota se mantenga en movimiento entre ambos jugadores.

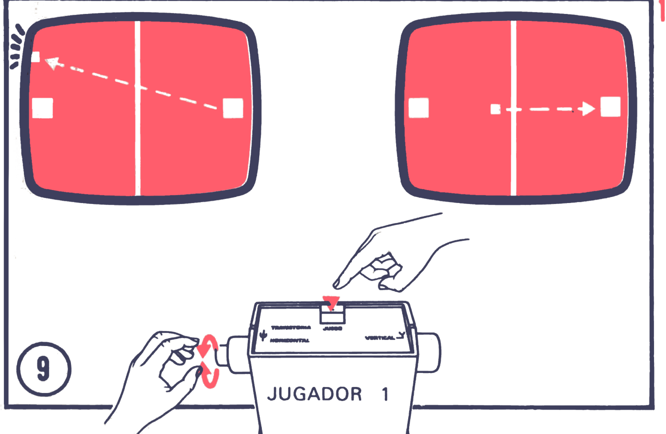


12 Si un control de TRAYECTORIA ha sido girado hacia una posición extrema y ha sido pulsada una tecla de JUEGO, la pelota puede estar más arriba o más abajo del área visible de la pantalla del televisor Si esto pasa, los mandos de TRAYECTORIA deben situarse de nuevo en su posición central y pulsarse las teclas de JUEGO separadamente, hasta que la pelota aparezca nuevamente en la pantalla.









10 Una vez la pelota rebote entre ambos jugadores, cada uno de ellos deberá hacerse cargo de su turno, desplazándose hacia la parte superior e inferior de la pantalla con su control de VERTICAL, moviéndose luego frente a la pelota a medida que ésta avanza hacia él.

Ahora cada jugador deberá desviar (en su turno correspondiente) la pelota haciendo uso del control de TRAYECTORIA, mientras el otro jugador trata de moverse (situándose frente a la pelota) actuando con su control VERTICAL.

Los jugadores están ya listos para iniciar el juego. Cada jugador deberá usar su control de TRAYECTORIA para que la pelota dé contra el otro jugador; debiendo usar su control de VERTICAL para tratar de darle a la pelota. El jugador que pierda la pelota deberá apretar el botón de JUEGO para que ésta reaparezca de nuevo.

11 Si ambos jugadores pulsan la tecla de JUEGO simultáneamente, la pelota es posible que no aparezca o que se mantenga a la deriva cerca del centro de la pantalla. Pulsando sólo un botón de JUEGO, la pelota volverá a reanudar su marcha.

